

- 1) I livelli sono stati costruiti tutti con il TRNG ideato da Paolone, senza di esso non sarebbe stato possibile ottenere ambienti così grandi e l'inserimento di oggetti che il normale TRLE non prevede. In realtà ho cominciato a costruire questi livelli circa due anni fa quando il TRNG era ancora in fase sperimentale e conseguentemente non ho potuto sfruttare appieno le enormi potenzialità che l'engine di Paolone offre ora che è terminato. Lo sto facendo nel progetto a cui ora mi sto dedicando. A Paolone va tutto il mio plauso per il lavoro eccezionale compiuto nello sviluppare un engine che ha ridato vita ai livelli custom.
- 2) Non utilizzate altri .exe altrimenti i livelli vanno in crash. Lo script è stato criptato ed il tentativo di aprirlo con trwest risulterebbe vano, così come sono stati criptati i files Data per cui è anche vano il tentativo di aprirli col fexinspect o programmi simili.
- 3) Gli spiritelli nei livelli talvolta non funzionano a dovere, potevo toglierli ma ho preferito lasciarli per scena anche se non danneggiano Lara. Un paio di oggetti, durante le flyby, purtroppo appaiono ad intermittenza, non inficiano però il proseguimento del gioco. Ho cercato di correggere l'errore senza riuscirvi. Nel livello bonus, a causa di alcuni conflitti per i quali è stato impossibile ripristinarlo, l'oggetto Love Potion apparirà modificato nel menu del gioco.